GIMP 2.6

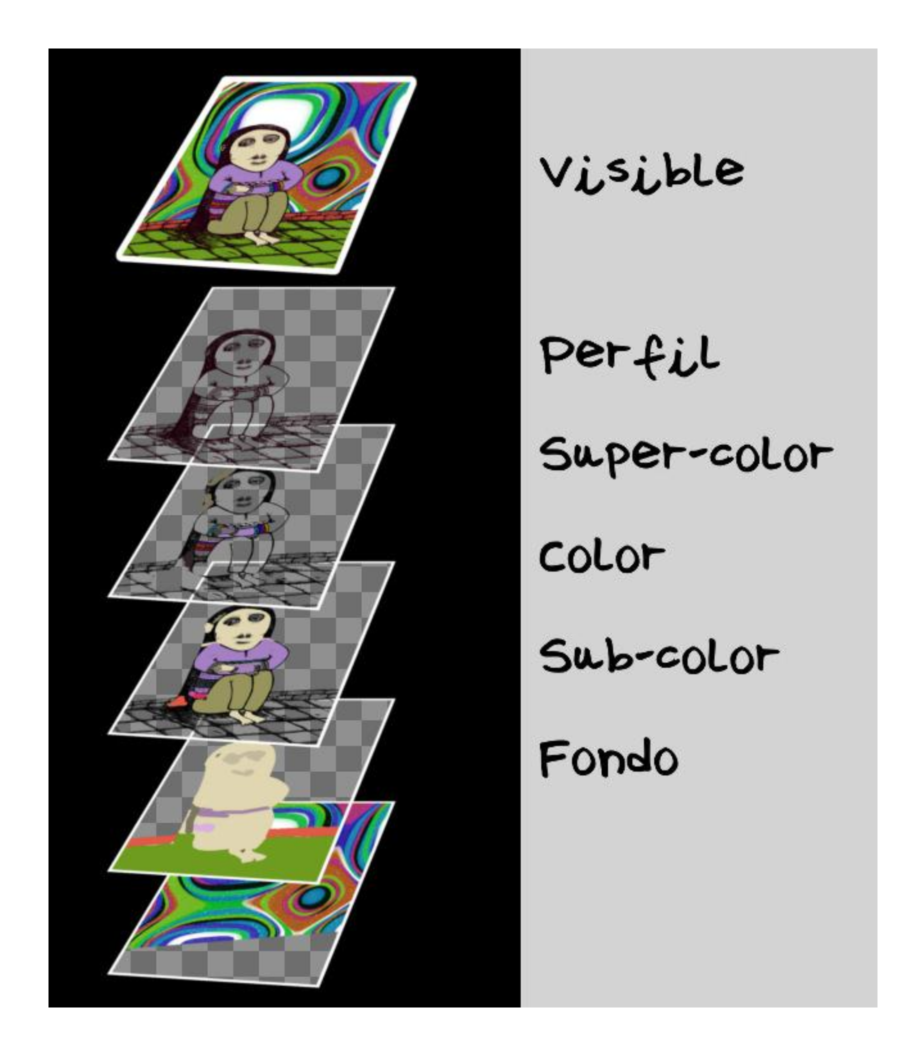


Curso Gimp: lección 2 capas, pixeles, y herramientas de manejo de capas



ELABORADO POR: MACROMED FX

CAPAS

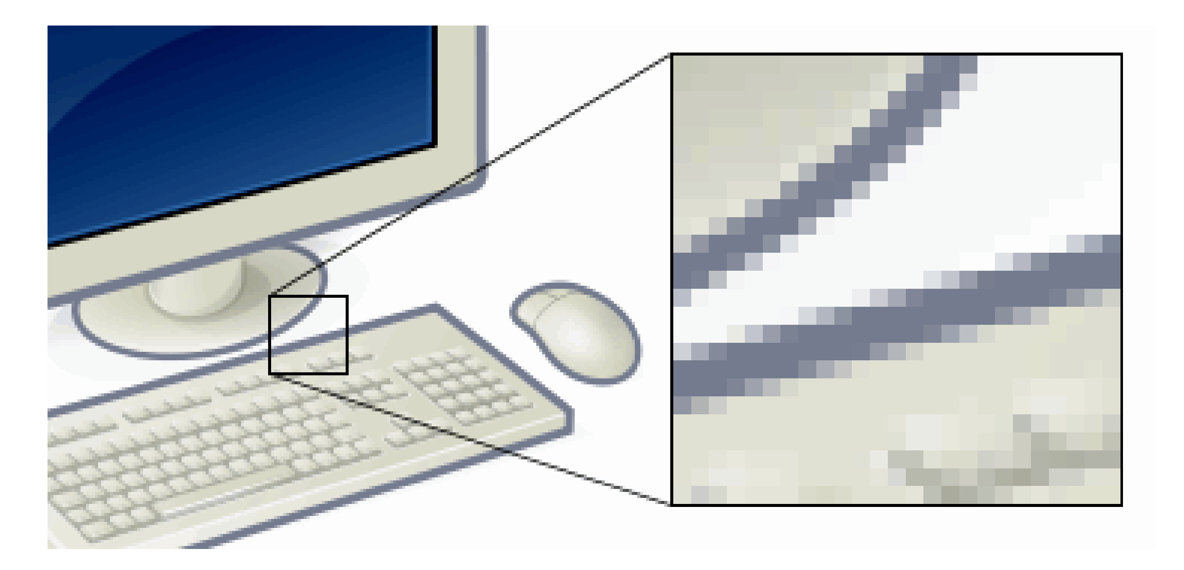


Las **capas** son una herramienta básica de trabajo de la mayoría de los programas de diseño de imágenes, permitiendo trabajar de manera independiente sobre los distintos elementos que forman parte de una misma imagen.

El trabajo con capas consiste en **crear una capa por cada elemento individual** de la imagen con la que estamos trabajando, en modificar cada una de esas capas (según nuestros objetivos) y en combinarlas todas para conseguir un resultado final óptimo.

La imagen final se habrá obtenido como resultado de la combinación de varias capas. El **orden de las capas** es importante porque de esta manera los elementos existentes en las capas superiores se dibujarán sobre los elementos de las capas inferiores.

PIXELES



Píxel, en informática, es la abreviatura fonética del concepto inglés "Picture Element" (elemento gráfico).

Se trata de un punto en una rejilla rectilínea de miles de puntos tratados individualmente, para formar una imagen en una pantalla o en la impresora.

Igual que un bit es la unidad de información más pequeña que puede procesar un ordenador, un píxel es el elemento más pequeño que el hardware y el software de pantalla e impresora pueden manipular al crear gráficos.

Si un píxel tiene sólo dos valores de color (normalmente blanco y negro), se puede codificar con un solo bit de información. Cuando se utilizan más de dos bits para representar un píxel, es posible representar un rango mayor de colores y niveles de gris. Con dos bits se representan cuatro colores o niveles de gris, con cuatro bits se representan dieciséis colores, y así sucesivamente.

Las fotografías digitales están compuestas de miles o millones de ellos. Los píxeles son los elementos constitutivos de las imágenes digitales.

DIFERENCIAS ENTRE RESOLUCION Y DEFINICION

La resolución se refiere a la agudeza y claridad de una imagen. El término se utiliza normalmente para describir monitores, impresoras e imágenes. En el caso de impresoras de matriz de puntos y de impresoras láser, la resolución indica el número de puntos por pulgada. Por ejemplo, una impresora 300 dpi (dots per inch o puntos por pulgada) es aquella que es capaz de imprimir 300 puntos distintos en una línea de 1 pulgada de largo. Esto significa que puede imprimir 90.000 puntos por pulgada cuadrada.

Para monitores, la resolución de pantalla significa el número de puntos (pixels) en toda la pantalla. Por ejemplo, una pantalla de 640-por-480 píxeles es capaz de mostrar 640 puntos distintos en cada una de las 480 líneas, o cerca de 300.000 píxeles. Esto se traduce a diferentes medidas de dpi dependiendo del tamaño de la pantalla. Por ejemplo, un monitor VGA de 15-pulgadas (640x480) muestra cerca de 50 puntos por pulgada.

Los sistemas VGA muestran 640 por 480, o cerca de 300.000 píxeles, a diferencia de los sistemas de SVGA, que muestran 800 por 600, o 480.000 píxeles.

DEFINICION

la abreviatura SD significa "Definición Estándar", mientras que HD significa "Alta Definición", y ambas se refieren a formatos de emisión de señales tanto analógicas como digitales. La señal PAL/SECAM que se ha utilizado en Europa durante décadas es un formato analógico de Definición Estándar (SD) que ofrece la suficiente calidad de imagen para televisores convencionales. Sin embargo, con la introducción de nuevas tecnologías como los paneles Pantalla Plana, que ofrecen tamaños de pantalla mayores para la visualización de imágenes de mayor resolución, el formato SD ha dejado de ser adecuado. Su mayor desventaja es que la calidad de las imágenes es pobre en televisores de plasma o LCD de alta resolución y de mayor tamaño, ya que estos dispositivos ofrecen una resolución mayor que la que ofrece la señal de entrada. Por ejemplo, muchos televisores LCD incorporan un panel con resolución de 1366 x 768 píxeles, mientras que las señales de entrada, que ofrece el formato SD, están diseñadas para mostrar solamente 720 x 576 píxeles.



HERRAMIENTAS PARA MANIPULACION DE IMAGENES



Activar la herramienta

Podemos activar la **herramienta mover** de varias formas:

- desde la ventana de herramientas (esa de ahí arriba).
- con solo apretar la tecla M.
- desde el menú: Tools --> Transform Tools --> Move.
- manteniendo presionada la barra de espacio. Se desactiva al soltarla.

Puede acceder a la **herramienta de escalado** de varias maneras:

- desde la barra del menú de la imagen Herramientas → Herramientas de transformación → Escalar,
- pulsando sobre el icono de la herramienta: en la caja de herramientas,
- o mediante la combinación de teclas **Mayús**+**T**.

Puede acceder a la **herramienta de rotacion** de varias maneras:

- desde la barra del menú de la imagen Herramientas → Herramientas de transformación → Rotar,
- pulsando el icono de la herramienta: en la caja de herramientas,
- o usando la combinación de teclas **Mayús**+**R**.

Puede seleccionar la **herramienta de inclinacion** de varias maneras:

- En el menú de imagen: Herramientas → Herramientas de Transformación → Inclinar,
- Pulsando sobre el icono de la heramienta: en la caja de herramientas,
- o usando la combinación de teclas **Mayus**-**S**.

Puede acceder a la **herramienta de perspectiva** de varias maneras:

- Desde la barra del menú de la imagen Herramientas/ Herramientas de transformaciónPerspectiva,
- Pulsando el icono de la herramienta: en la caja de herramientas,
- Usando la combinación de teclas **Mayús**+**P**.

Puede acceder a la **herramienta Voltea** de varias maneras:

- Desde la barra de menú de la imagen Herramientas/ Herramientas de transformaciónVoltear,
- Pulsando el icono de la herramienta: en la caja de herramientas,
- usando la combinación de teclas **Mayús**+**F**.

Puede acceder a esta **herramienta texto** de varias maneras:

- En el menú de imagen mediante Herramientas → Texto,
- pulsando el icono de la herramienta en la caja de herramientas,
- o por medio del atajo de teclado **T**.